CONQUESTADOR

- Referenzkarte -

(c)opyright 1991 by GERMAN DESIGN GROUP

Geländetabelle (Aktions-Phase):

Geländetyp:	Bewegungs-punkte:	Versorgungs-güter:
Unbekannt	2	2
Meer	2	2
See	-	-
Sumpf	16	8
Wüste	6	12
Hochgebirge	14	8
Gebirge	12	6
Hügel	8	4
Wald	6	2
Ebene	4	2
Küste	4	2
Gebirge, kolon.	4	2
Hügel, kolon.	4	2
Wald, kolon.	2	2
Ebene, kolon.	2	2
Hafen	2	2
Siedlung	2	2
Eingeborenendorf	2	2
Bergwerk	4	4
Hauptstadt	2	2

Einheiten-Beschreibung:

Typ:	Bewegungspunkte:	Kampfstärke:	Zustandsgrundwert:
Flotte	-	100 %	-
Admiral	-	-	-
Marinesold.	-	-	-
Gouverneur	12	10	6
Kommamdeur	14	15	6
General	16	20	6
L.Infanterie	16	12	2
S.Infanterie	12	16	3
Kavallerie	24	12	5
Artillerie	12	12	4
Pionier	16	8	3
Depot	12	(2)	(0)
Transporter	16	(2)	(1)
Kolonist	12	(2)	(1)

Die Befehle:

Kommandopunkte			Befehl:	Bewegungspunkte		
Go.	Ad.	Ge.		Go.	Ad.	Ge.
1	1	1	Bewegung	?	?	?
16	8	8	Angriff	?	?	?
-	1	-	Conquestador aufnehmen	-	1	-
-	1	-	Conquestador absetzen	-	1	-
1	1	1	Gold aufladen	1	1	1
1	1	1	Gold abladen	1	1	1
4	-	2	Plünderung	?	-	?
1	-	2	Kolonisation	?	-	?
1	-	2	Hafen anlegen	6	-	9
2	-	4	Siedlung bauen	8	-	12
1	-	2	Siedlung vergrössern	4	-	6
4	-	8	Bergwerk errichten	12	-	18
1	1	1	Versorgungsgüter kaufen	1	1	1
1	1	1	Versorgungsgüter verkaufen	1	1	1
1	-	2	Ertrag ernten	1	-	2
6	4	4	Rekrutieren	1	1	1
1	1	1	Reorganisation	1	1	1
1	1	1	Zuwendungen	1	1	1
6	4	4	Manöver	10	5	5

Die Kosten:

Aktion:	benötigte Goldreserven:
Kommandeur anwerben	25 bis 100 Gold
Gouverneur anwerben	25 bis 100 Gold
General anwerben	50 bis 100 Gold
Admiral anwerben	75 bis 100 Gold
Marinesoldaten	20 Gold
L.Infanterie	10 Gold
S.Infanterie	15 Gold
Kavallerie	20 Gold
Artillerie	25 Gold
Pionier	15 Gold
Flotte	50 Gold
Depot	5 Gold
Transporter	5 Gold
Kolonisation	10 Gold & 100 V.G. pro Kolonist
Hafen anlegen	30 Gold & 1000 V.G.
Siedlung bauen	60 Gold & 2000 V.G.
Siedlung erweitern	40 Gold & 1500 V.G.
Bergwerk errichten	100 Gold & 4000 V.G.
Manöver	50 V.G. pro Kampfeinheit
Zuwendungen (+1)	5 Gold für Conquestador je 1 Gold pro Kampfeinheit
Versorgungsgüter	100 V.G. pro 1 Gold (Kauf) 1 Gold pro 200 V.G. (Verkauf)

Geländetabelle (Kampfphase):

Geländetyp:	Bewegungs-punkte:	Versorgungs-güter:	Verteidigungs-faktor:
See	-	-	-
Fluß	(4)	12	1/2
Brücke	2	2	1/2
Straße	2	2	1
Siedlung	2	2	2
Eingeborenendorf	2	2	2
Festung	2	2	5
Ebene	4	2	1
Küste	4	4	1
Wald	6	4	2
Hügel	8	6	3
Gebirge	10	8	4
Sumpf	12	16	4
Wüste	10	20	1
Bergwerk	8	8	4
Hochgebirge	-	-	-

Kampfeffizienz Einheiten und deren Verlustreihenfolge (gilt nur während eines strategischen Kampfes):

Einheit:	Angreifer	Verteidiger	Verlustreihenfolge
Conquestador	100 %	250 %	-
Marinesold.	-	-	-
L.Infanterie	100 %	200 %	3.
S.Infanterie	150 %	150 %	4.
Kavallerie	200 %	100 %	2.
Artillerie	250 %	100 %	5.
Pionier	100 %	150 %	1.
Depot	0 %	50 %	6.
Transporter	0 %	50 %	7.
Kolonist	0 %	50 %	8.

Kampfkraftveränderungen während den unterschiedlichen Jahreszeiten und maximale Versorgungsreichweite eines Depots:

Jahreszeit	Angreifer	Verteidiger	Versorgungslinie
Frühling	75 %	100 %	4 Felder
Sommer	100 %	100 %	5 Felder
Herbst	75 %	75 %	4 Felder
Winter	50 %	100 %	3 Felder

Tabelle Angriff und Verteidigung:

Angriff / Verteidigung	Frontal-angriff:	Flanken-angriff:	Manöver:	List:
Gegenangriff	15 / 15	15 / 10	5 / 20*	20* / 5
Eingraben	5 / 20*	20* / 5	10 / 15	5 / 10
Hinhalten	10 / 10	5 / 20*	20* / 5	10 / 15
Rückzug	20* / 5	10 / 15	15 / 10	15 / 20*

Tastaturbelegung:

- F1 : Menü Aktion
  - F1 : Bewegung
  - F2 : Angriff
  - F3 : Transport
    - F1 : Conquestador aufnehmen
    - F2 : Conquestador absetzen
    - F3 : Gold aufladen
    - F4 : Gold abladen
  - F4 : Plünderung

- F2 : Menü Kolonie
  - F1 : Kolonisation
  - F2 : Investitionen
    - F1 : Hafen anlegen
    - F2 : Siedlung bauen
    - F3 : Siedlung erweitern
    - F4 : Bergwerk errichten
  - F3 : Handel
    - F1 : Versorgungsgüter kaufen
    - F2 : Versorgungsgüter verkaufen
  - F4 : Ertrag

- F3 : Menü Militär
  - F1 : Rekrutierung
    - F1 : Leichte Infanterie
    - F2 : Schwere Infanterie
    - F3 : Kavallerie
    - F4 : Artillerie
    - F5 : Pioniere
    - F6 : Schiffe
    - F7 : Marinesoldaten
    - F8 : Depots
    - F9 : Transporter
    - F10: Kolonisten
  - F2 : Reorganisation
    - F1 : Gold
    - F2 : Versorgungsgüter
    - F3 : Militär
  - F3 : Zuwendungen
    - F1 : Conquestador
    - F2 : Truppen
  - F4 : Manöver

- F4 : Menü Report
  - F1 : Spielstand
  - F2 : Conquestadoren
  - F3 : Karten
    - F1 : Geologische Karte
    - F2 : Geologische Weltkarte
    - F3 : Politische Weltkarte
    - F4 : Wirtschaftliche Weltkarte
  - F4 : Optionen
    - F1 : Effekte
    - F2 : Grafiken
    - F3 : Sounds
    - F4 : Musik

HELP: Geländesymbole anzeigen